

2023 연성초 방과후학교 제4기 프로그램 차시별 운영 계획

방과후학교 프로그램 차시별 운영 계획

□ 프로그램 명 : 컴퓨터부

대 상	16명	장 소	3층컴퓨터실
운 영 일 시	2023년 11월 29일 수요일(1차시)	강사명	고O미(인)
주 제	스티커로 야옹이에게 간식을 줘요		
운 영 목 표	• 야옹이가 이동해야 하는 방향을 이해할 수 있습니다.		
운 영 과 정	운 영 내 용	소요 시간	유의점 및 자료
	• 타자 연습 : 10분	10	
	• '야옹이'가 한 방향으로 움직이도록 명령 스티커를 붙인다.	10	
	• '야옹이'가 여러 방향으로 움직이도록 명령 스티커를 붙인다.	40	
	• 실습 문제(2문제)를 직접 풀어보면서 학습한 내용을 복습하고 응용할 수 있도록 한다	20	
평 가 계 획	• 본문에서 학습한 내용을 바탕으로 주어진 문제를 스스로 해결한다.		

방과후학교 프로그램 차시별 운영 계획

□ 프로그램 명 : 컴퓨터부

대 상	16명	장 소	3층컴퓨터실
운 영 일 시	2023년 12월 6일 수요일(2차시)	강사명	고O미(인)
주 제	엔트리로 준비물을 챙겨요		
운 영 목 표	• 엔트리 프로그램을 실행하여 작품을 불러올 수 있습니다.		
운 영 과 정	운 영 내 용	소요 시간	유의점 및 자료
	• 타자 연습 : 10분	10	
	• 엔트리 화면 구성과 기본 사용법에 대해 학습한다.	10	
	• 엔트리 프로그램을 실행하여 작품을 불러온다.	40	
	• 엔트리봇이 오른쪽 아래로 이동하도록 블록을 조립한다.		
	• 엔트리봇이 왼쪽 위로 이동하도록 블록을 조립한다.		
	• 실습 문제(2문제)를 직접 풀어보면서 학습한 내용을 복습하고 응용할 수 있도록 한다.	20	
평 가 계 획	• 본문에서 학습한 내용을 바탕으로 주어진 문제를 스스로 해결한다.		

방과후학교 프로그램 차시별 운영 계획

□ 프로그램 명 : 컴퓨터부

대 상	16명	장 소	3층컴퓨터실
운 영 일 시	2023년 12월 13일 수요일(3차시)	강사명	고O미(인)
주 제	스티커로 옷을 입어요		
운 영 목 표	• 반복 명령을 이해할 수 있습니다.		
운 영 과 정	운 영 내 용	소요 시간	유의점 및 자료
	• 타자 연습 : 10분	10	
	• 민수가 한 방향으로 반복해서 움직이도록 명령 스티커를 붙인다.	10	
	• 민수가 여러 방향으로 반복해서 움직이도록 명령 스티커를 붙인다.	40	
	• 실습 문제(2문제)를 직접 풀어보면서 학습한 내용을 복습하고 응용할 수 있도록 한다.	20	
평 가 계 획	• 본문에서 학습한 내용을 바탕으로 주어진 문제를 스스로 해결한다.		

방과후학교 프로그램 차시별 운영 계획

□ 프로그램 명 : 컴퓨터부

대 상	16명	장 소	3층컴퓨터실
운 영 일 시	2023년 12월 20일 수요일(4차시)	강사명	고O미(인)
주 제	엔트리로 책가방을 메요		
운 영 목 표	• 반복 블록을 사용하여 명령을 반복 실행할 수 있습니다.		
운 영 과 정	운 영 내 용	소요 시간	유의점 및 자료
	• 타자 연습 : 10분	10	
	• 반복하기 블록을 1개 사용하여 한쪽 방향으로 이동하도록 블록을 조립한다.	10	
	• 반복하기 블록을 여러 개 사용하여 여러 방향으로 이동하도록 블록을 조립한다.	40	
	• 반복하기 블록 안에 여러 개의 명령을 끼워 넣어 코드를 만든다.	20	
	• 실습 문제(2문제)를 직접 풀어보면서 학습한 내용을 복습하고 응용할 수 있도록 한다.		
평 가 계 획	• 본문에서 학습한 내용을 바탕으로 주어진 문제를 스스로 해결한다.		

방과후학교 프로그램 차시별 운영 계획

□ 프로그램 명 : 컴퓨터부

대 상	16명	장 소	3층컴퓨터실
운 영 일 시	2023년 12월 27일 수요일(5차시)	강사명	고O미(인)
주 제	스티커로 학교에 가요		
운 영 목 표	• 직진 명령으로 자동차가 바라보는 방향으로 움직일 수 있습니다.		
운 영 과 정	운 영 내 용	소요 시간	유의점 및 자료
	• 타자 연습 : 10분	10	
	• 경찰차가 직진 후 우회전하도록 명령 스티커를 붙인다.	10	
	• 경찰차가 직진 후 좌회전하도록 명령 스티커를 붙인다.	40	
	• 경찰차가 학교까지 직진하도록 명령 스티커를 붙인다.		
	• 실습 문제(2문제)를 직접 풀어보면서 학습한 내용을 복습하고 응용할 수 있도록 한다.	20	
평 가 계 획	• 본문에서 학습한 내용을 바탕으로 주어진 문제를 스스로 해결한다.		

방과후학교 프로그램 차시별 운영 계획

□ 프로그램 명 : 컴퓨터부

대 상	16명	장 소	3층컴퓨터실
운 영 일 시	2024년 1월 4일 수요일(6차시)	강사명	고O미(인)
주 제	엔트리로 경찰차를 출동시켜요!		
운 영 목 표	• 직진 블록을 사용하여 경찰차를 이동 방향으로 이동시킬 수 있습니다.		
운 영 과 정	운 영 내 용	소요 시간	유의점 및 자료
	• 타자 연습 : 10분	10	
	• 경찰차가 첫 번째 교차로까지 움직이도록 블록을 조립한다.	10	
	• 경찰차가 두 번째 교차로까지 움직이도록 블록을 조립한다.	40	
	• 경찰차가 사고 현장까지 도착하여 도착했다고 알린다.	20	
평 가 계 획	• 실습 문제(2문제)를 직접 풀어보면서 학습한 내용을 복습하고 응용할 수 있도록 한다.		
	• 본문에서 학습한 내용을 바탕으로 주어진 문제를 스스로 해결한다.		

방과후학교 프로그램 차시별 운영 계획

□ 프로그램 명 : 컴퓨터부

대 상	16명	장 소	3층컴퓨터실
운 영 일 시	2024년 1월 10일 수요일(7차시)	강사명	고O미(인)
주 제	스티커로 학교에 가는 길이에요		
운 영 목 표	• 편의점과 문구점의 이용에 대해 이해할 수 있습니다.		
운 영 과 정	운 영 내 용	소요 시간	유의점 및 자료
	<ul style="list-style-type: none"> • 타자 연습 : 10분 	10	
	<ul style="list-style-type: none"> • 편의점에서 살 수 있는 물건과 그렇지 않은 물건으로 구분하여 스티커를 붙인다. 	10	
	<ul style="list-style-type: none"> • 행정복지센터에서 하는 일에 대해 알아본다. 	40	
	<ul style="list-style-type: none"> • 문구점에서 살 수 있는 물건과 그렇지 않은 물건으로 구분하여 스티커를 붙인다. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • 실습 문제(2문제)를 직접 풀어보면서 학습한 내용을 복습하고 응용할 수 있도록 한다. 	20	
평 가 계 획	• 본문에서 학습한 내용을 바탕으로 주어진 문제를 스스로 해결한다.		

방과후학교 프로그램 차시별 운영 계획

□ 프로그램 명 : 컴퓨터부

대 상	16명	장 소	3층컴퓨터실
운 영 일 시	2024년 1월 17일 수요일(8차시)	강사명	고O미(인)
주 제	엔트리로 학교에 들어가요		
운 영 목 표	•오른쪽/왼쪽 화살표 키를 누르면 오브젝트를 오른쪽/왼쪽으로 이동시킬 수 있습니다.		
운 영 과 정	운 영 내 용	소요 시간	유의점 및 자료
	• 타자 연습 : 10분	10	
	• 실행화면에 배경을 추가한다.	10	
	• 오른쪽 화살표 키를 누르면 오른쪽으로 이동하도록 블록을 조립한다.	40	
	• 왼쪽 화살표 키를 누르면 왼쪽으로 이동하도록 블록을 조립한다.	20	
평 가 계 획	• 실습 문제(1문제)를 직접 풀어보면서 학습한 내용을 복습하고 응용할 수 있도록 한다.		
	• 본문에서 학습한 내용을 바탕으로 주어진 문제를 스스로 해결한다.		

방과후학교 프로그램 차시별 운영 계획

□ 프로그램 명 : 컴퓨터부

대 상	16명	장 소	3층컴퓨터실
운 영 일 시	2024년 1월 24일 수요일(9차시)	강사명	고O미(인)
주 제	스티커로 나를 소개해요		
운 영 목 표	• 스티커를 이용하여 나의 모습을 그리고 소개할 수 있습니다.		
운 영 과 정	운 영 내 용	소요 시간	유의점 및 자료
	<ul style="list-style-type: none"> • 타자 연습 : 10분 • 스티커와 함께 나의 모습을 그린다. • 나의 희망 직업을 그리고 색칠한다. • 나의 가족을 소개한다. • 실습 문제(1문제)를 직접 풀어보면서 초등학생들이 어떤 직업을 원하는지 알아보고 순위를 찾아본다. 	10 10 40 20	
평 가 계 획	• 본문에서 학습한 내용을 바탕으로 주어진 문제를 스스로 해결한다.		

방과후학교 프로그램 차시별 운영 계획

□ 프로그램 명 : 컴퓨터부

대 상	16명	장 소	3층컴퓨터실
운 영 일 시	2024년 1월 31일 수요일(10차시)	강사명	고O미(인)
주 제	엔트리로 나를 소개해요		
운 영 목 표	• 오브젝트가 말하게 할 수 있습니다.		
운 영 과 정	운 영 내 용	소요 시간	유의점 및 자료
	• 타자 연습 : 10분	10	
	• 주인공 오브젝트와 배경 오브젝트를 추가한다.	10	
	• 모양 이름을 바꾼다.	40	
	• 주인공이 말을 하고 모양을 바꾸도록 블록을 조립한다.		
	• 실습 문제(2문제)를 직접 풀어보면서 학습한 내용을 복습하고 응용할 수 있도록 한다.	20	
평 가 계 획	• 본문에서 학습한 내용을 바탕으로 주어진 문제를 스스로 해결한다.		